



TALISMAN[®]

ERWEITERUNG: DIE FEUERLANDE™

WILLKOMMEN

Abenteuer, Kampf, Ruhm und Gold! Willkommen im magischen Reich von Talisman.

Die Erweiterung **Die Feuerlande** für **Talisman: Die Magische Suche** enthält neue Charakter-, Abenteuer- und Zauberkarten. Diese Regel erklärt, wie die neuen Karten von **Die Feuerlande** verwendet werden.

SPIELMATERIAL

Es folgt eine Auflistung der Spielkomponenten, die sich in der Erweiterung **Die Feuerlande** befinden:

- Diese Spielregeln
- 81 Abenteuerkarten
- 19 Zauberkarten
- 19 Geländekarten
- 3 Bögen alternatives Ende
- 4 Charakterkarten
- 4 Charakterfiguren aus Plastik
- 34 Feuerlandmarker

ÜBERBLICK SPIELMATERIAL

Es folgt eine kurze Beschreibung des in dieser Erweiterung enthaltenen Spielmaterials.

ABENTEUERKARTEN

Diese 81 Abenteuerkarten enthalten die vielen Kreaturen, Ereignisse und Gegenstände, welche die Charaktere bei ihrem Abenteuer entdecken können.



ZAUBERSPRUCHKARTEN

Diese 19 Karten bieten eine Vielfalt neuer Zaubersprüche, die während des Spiels benutzt werden können.



GELÄNDEKARTEN

Mit diesen 19 Karten können die Spieler jeweils ein Feld in ein Feld eines anderen Typs umwandeln.



BÖGEN ALTERNATIVES ENDE

Die drei Bögen mit alternativen Enden dieser Erweiterung ersetzen die Siegbedingungen des Grundspiels und bieten den Spielern neue Möglichkeiten, um das Spiel zu gewinnen.



CHARAKTERKARTEN

Die vier Charakterkarten beschreiben genau die Fähigkeiten und Merkmale der vier neuen Charaktere.



CHARAKTERFIGUREN

Für jeden der vier neuen Charaktere gibt es eine zugehörige Plastikfigur, um den Charakter auf dem Spielplan darzustellen.



FEUERLAND-MARKER

Diese Marker zeigen Gebiete unter dem Einfluss der Ifrit an, die selbst für die unerschütterlichsten Abenteurer gefährlich sind.



DAS FEUERLANDE-SYMBOL



Die Karten dieser Erweiterung sind mit dem Ifrit-Flammensymbol markiert, um sie leicht von den Karten des Grundspiels und anderer Erweiterungen unterscheiden zu können.



ERWEITERUNGSREGELN

Wenn mit der Erweiterung *Die Feuerlande* gespielt wird, müssen die Spieler mit den neuen Abenteuerkarten, Zauberspruchkarten, Feuerlandmarkern und Geländekarten spielen. Die Abenteuerkarten und Zauberspruchkarten werden exakt wie im Grundspiel verwendet und werden daher in die entsprechenden Kartenstapel gemischt. Die neuen Charakterkarten, Charakterfiguren und Bögen mit alternativen Spielenden können mit dieser Erweiterung oder auch unabhängig davon verwendet werden. Diese Regeln erklären, wie die neuen Komponenten benutzt werden, um euer *Talisman*-Spielerlebnis noch spannender zu gestalten.

STÄRKE/TALENT

Viele Gegner in *Die Feuerlande* besitzen einen Stärke-/Talentwert. Wenn ein Charakter diesen Feinden begegnet, hat er immer die Wahl, gegen diese Gegner im Kampf oder psychischen Kampf anzutreten. Die Charaktere können Trophäen mit einem Stärke-/Talentwert entweder gegen Stärke- oder gegen Talentmarker eintauschen.



Stärke/Talent-
Wert

VERBRENNEN

VERBRENNEN ist ein neuer Effekt, der die völlige Einäscherung eines Teils der *Talisman*-Welt bedeutet. Wenn ein Spieler angewiesen wird, eine Karte zu *verbrennen*, muss er sie aus dem Spiel entfernen und zurück in die Spielschachtel legen. Diese Karte ist nun eine **VERBRANNT KARTE**; Spieleffekte interagieren nicht mit *verbrannten* Karten, es sei denn, dies ist ausdrücklich angegeben.

FEUERFEST

Manche Karten sind unempfindlich gegen die Zerstörung durch Flammen und können nicht *verbrannt* werden. Diese Karten sind mit einem Feuerfest-Symbol gekennzeichnet. Karten mit dem Feuerfest-Symbol können nicht durch *verbrennen*-Effekte beeinträchtigt werden.

Wenn ein Spieler durch Effekte eine Karte *verbrennen* muss, kann er dafür keine Karte mit einem Feuerfest-Symbol wählen. Falls alle in Betracht kommenden Karten ein Feuerfest-Symbol aufweisen, passiert nichts weiter.



Feuerfest-
Symbol

Feuerfest-
Symbol im Text

Falls ein Spieler durch einen Effekt eine Anzahl von Karten von einem Kartenstapel *verbrennen* muss, deckt er die genannte Anzahl Karten vom Stapel von oben auf, legt alle Karten mit dem Feuerfest-Symbol beiseite und *verbrennt* alle übrigen aufgedeckten Karten. Anschließend mischt er die beiseite gelegten Karten und legt sie oben auf den Stapel zurück.

FEUERLAND-MARKER

Feuerland-Marker stellen den zerstörerischen Einfluss der Ifrit dar, die überall dort, wo sie auftauchen, Flammen und Tod verbreiten. Falls ein Charakter seinen Spielzug auf einem Feld mit einem Feuerland-Marker beendet, verliert er 1 Lebenspunkt.



Feuerland-Marker

Auf jedem Feld kann immer nur ein Feuerland-Marker zugleich sein. Falls auf einem Feld bereits ein Feuerland-Marker liegt, kann dort kein weiterer hinzu gelegt werden.

In die Innere Region können keine Feuerland-Marker gelegt werden.

GELÄNDEKARTEN

Unter dem Einfluss der Ifrit verschiebt und verändert sich das Land ständig. Manche Spieleffekte weisen die Spieler an eine Geländekarte auf ein Feld des Spielplans zu legen. Solange eine Geländekarte auf einem Feld liegt, werden der Name und Text des Feldes ignoriert und stattdessen gelten Name und Text der Geländekarte. Falls ein Effekt sich auf ein Feld bezieht, das nicht mehr sichtbar ist, weil eine Geländekarte darauf liegt, wird dieser Effekt ignoriert. Falls beispielsweise auf dem Feld „Tempel“ eine „Ruinen“-Geländekarte liegt und in der Taverne eine „6“ gewürfelt wird, wird der Effekt, sich zum Tempel zu bewegen, ignoriert. Geländekarten können nur durch solche Effekte entfernt werden, die ausdrücklich angeben Geländekarten zu entfernen.



Gelände Karte

Geländekarten können nicht auf Felder der Inneren Region gelegt werden. Wenn ein Spieler angewiesen wird, eine Geländekarte dorthin zu legen, wo dies nicht geht, ignoriert er diese Anweisung.

Falls ein Effekt einen Spieler anweist, eine Geländekarte auf ein Feld zu legen, es aber im Geländekartenstapel keine Karten des verlangten Typs mehr gibt, muss der Spieler eine bereits auf dem Spielplan liegende Karte dieses Typs nehmen und auf das Feld legen. Falls ein Spieler eine Geländekarte auf ein Feld legt, auf welchem bereits eine Geländekarte liegt, legt er die bereits ausliegende Geländekarte auf den Geländekartenstapel zurück.

Wenn ein Spieler einen neuen Charakter auf dem Spielplan einsetzt, ignoriert er dabei jegliche Geländekarten.

GELÄNDEKARTEN UND BEWEGUNG

Falls eine Geländekarte auf dem Wächterfeld liegt, können die Charaktere problemlos von der Äußeren Region in die Mittlere Region wechseln, ohne den Wächter besiegen zu müssen. Ebenso können sie einfach von der Mittleren Region in die Innere Region gehen, falls auf dem Portal der Macht eine Geländekarte liegt. Sie müssen das Schloss weder mit einem Dietrich oder gewaltsam öffnen noch werden sie vom Hexenmeister aufgehalten, falls sie eine noch nicht erfüllte Hexenmeister-Aufgabe haben.

GELÄNDEKARTEN UND ANDERE ERWEITERUNGEN

Wenn mit einem Erweiterungsspielplan gespielt wird und eine Geländekarte auf einem Feld liegt, welches die Bewegung zwischen den Spielplänen erlaubt, können sich die Charaktere trotzdem von dem Erweiterungsspielplan weg oder auf diesen hin bewegen, wofür die normalen Regeln der jeweiligen Erweiterung gelten.



Wenn **Die Feuerlande** mit der Erweiterung **Die Stadt** gespielt wird, können Geländekarten nicht auf die Felder „Gefängnis“ oder „Stadtplatz“ des Erweiterungsspielplans gelegt werden

Falls eine Geländekarte auf dem letzten Feld eines Erweiterungsspielplans liegt, beispielsweise auf der „Schatzkammer“ der Erweiterung **Die Katakomben**, muss ein Charakter seine Bewegung auf diesem Feld beenden und dann der Geländekarte begegnen anstatt dem ursprünglichen Feld.

ADLIGER-IFRIT-KARTEN

Einige Gegner-Abenteuerkarten der Erweiterung **Die Feuerlande** haben anhaltende Effekte, die im Spiel bleiben, bis der Gegner besiegt ist. Diese Adliger-Ifrit-Karten sind durch ihre markante Farbe unverkennbar.



Adliger Ifrit

SCHMUCKSTÜCKE

Einige Gegenstandskarten tragen die Überschrift „Schmuckstück“ oberhalb der angegebenen Fähigkeiten der Karte. Schmuckstücke werden wie normale Gegenstände behandelt, außer dass sie nicht gegen die Traglast eines Charakters zählen.

Schmuckstücke können liegen gelassen, abgeworfen, gestohlen oder verkauft werden wie andere Gegenstände auch.



Überschrift
Schmuckstück

BÖGEN ALTERNATIVES ENDE

Die Benutzung der Bögen mit alternativen Spielenden bleibt den Spielern überlassen, sie müssen sich nur vor Spielbeginn einigen, ob sie die Bögen benutzen wollen oder nicht. Die Bögen mit den alternativen Enden der Erweiterung **Die Feuerlande** können auch mit den Bögen mit alternativen Enden anderer Erweiterungen verwendet werden.

SPIELAUFBAU

Der Spielaufbau für alternative Enden hängt davon ab, für welche der beiden Spielvarianten sich die Spieler entscheiden. Die Spieler können das Spiel mit offenem oder verdecktem Bogen mit alternativem Ende beginnen.

OFFENE VARIANTE

Die offene Variante hat größeren Einfluss auf die Charaktere während des Spiels und bietet den Spielern mehr Raum für Strategie.

Falls sich die Spieler für die offene Variante entscheiden, müssen zunächst alle Bögen mit alternativen Enden mit einem **verdeckten Symbol** in der linken oberen Ecke aus dem Spiel entfernt werden. Karten mit dem verdeckten Symbol können nur für die verdeckte Variante benutzt werden.



Verdecktes
Symbol

Dann müssen die Spieler zu Spielbeginn alle noch übrigen Bögen mit alternativen Enden mischen und einen davon zufällig ziehen. Dieser Bogen wird *offen* auf die Krone der Herrschaft im Zentrum des Spielbretts gelegt.

VERDECKTE VARIANTE

Die verdeckte Variante bringt mehr Geheimnis und Spannung ins Spiel, weil die Spieler nicht wissen, welche Gefahren auf der Krone der Herrschaft auf sie lauern, bis sie dieses Feld erreichen.

Falls sich die Spieler für die verdeckte Variante entscheiden, müssen zunächst alle Bögen mit alternativen Enden mit einem offenen Symbol in der linken oberen Ecke aus dem Spiel entfernt werden. Karten mit dem offenen Symbol können nur für die offene Variante benutzt werden.



Offenes Symbol

Dann müssen die Spieler zu Spielbeginn alle noch übrigen Bögen mit alternativen Enden mischen und einen davon zufällig ziehen. Dieser Bogen wird verdeckt auf die Krone der Herrschaft im Zentrum des Spielbretts gelegt.

BEGEGNUNGEN MIT BÖGEN MIT ALTERNATIVEN ENDEN

Alternative Enden ersetzen die Siegbedingungen des Grundspiels und bieten den Spielern neue Möglichkeiten, das Spiel zu gewinnen. Werden alternative Enden verwendet, müssen Charaktere auf der Krone der Herrschaft zuerst dem alternativen Ende begegnen und den darauf genannten Regeln folgen – sie können weder den Herrschaftszauber ausüben noch anderen Charakteren auf der Krone der Herrschaft begegnen, es sei denn, dass das alternative Ende dies ausdrücklich erlaubt.

Alle anderen Regeln, die sich auf die Innere Region beziehen, gelten weiterhin, wenn mit alternativen Enden gespielt wird:

- Keine der Kreaturen der Inneren Region (und auch nicht auf den alternativen Enden) kann durch Zaubersprüche beeinflusst werden und man kann ihnen nicht ausweichen.





- Charaktere auf der Krone der Herrschaft können sich nicht bewegen und müssen auf diesem Feld bleiben, es sei denn, der Bogen mit dem alternativen Ende gibt ausdrücklich etwas anderes vor.
- Nachdem der erste Charakter die Krone der Herrschaft erreicht hat, verliert jeder Charakter, der getötet wird, das Spiel automatisch.

Bögen mit alternativen Enden betreffen grundsätzlich nur Charaktere auf der Krone der Herrschaft. Allerdings gelten Anweisungen, deren Text ein Sternchensymbol vorausgeht, für alle Charaktere unabhängig von der Region, in der sie sich gerade aufhalten, einschließlich Charaktere auf der Krone der Herrschaft.



CREDITS

Autor dieser Erweiterung: Samuel W. Bailey

Autoren Talisman: Die Magische Suche 4. Edition: Bob Harris und John Goodenough

Produzent: Christopher Hosch

Redaktion: Brendan Weiskotten and David Hansen

Grafikdesign: Evan Simonet

Umschlaggestaltung: Ralph Horsley

Innengestaltung: Aaron Acevedo, Aaron Anderson, Andrius Anezin, John Ariosa, Erflan Asafat, Bruno Balixa, Dimitri Bielak, Nora Brisotti, Mark Bulahao, Felicia Cano, JB Casacop, Trudi Castle, Jacqui Davis, Sara K. Diesel, Jon Hrubesch, Nicholas Kay, Kristin Kest, Dan Masso, Joyce Maureira, John Moriarty, Juan Martinez Pinilla, Jorge Carrero Roig, J. Edwin Stevens und Frank Walls

Leitender Grafikdesigner: Andrew Navaro

Leitung Kunst: John Taillon

Testspieler: Julija Alegria, Jonathan Bove, Marcin "Nemomon" Chrostowski, Nathan Hajek, Nick Lavelly, Andrea Lawrence, Matt Lawrence, Jon New, Bryan O'Daly, Katrina Ostrander, Mateusz Pindara, Diana Martínez, Rienk Postma, Derrick Prichard, Abe "Abe Baby" Sanderson, Ian Schiffman, Aaron Sheppard, Nikki Valens, Miranda Tanushi, Zach Tewalthomas, Paolo Tosolini und Ewelina Zajkowska

FFG Koordination Lizenz & Entwicklung: Deb Freytag

Produktionsmanager: Eric Knight

Produktionskoordinator: Megan Duehn

Leitender Spieledesigner: Corey Konieczka

Ausführender Produzent: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

Der Autor dankt Nick Sirocco für seine erste Einführung in Talisman vor langer Zeit.



MITARBEITER DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung: Ferdinand Köther

Redaktion: Marco Reinartz

Lektorat: Michael Kröhnert, Marcus Lange und Jan Fehrenberg

Layout: Marco Reinartz

Grafische Bearbeitung: Marina Fahrenbach

Produktionsmanagement: Heiko Eller

GAMES WORKSHOP

Licensing Manager: Graeme Nicoll

Head of Licensing: Jon Gillard

Games Workshop's Business and Legal Advisor: Andy Jones

Head of Intellectual Property: Alan Merrett

© Games Workshop Limited 2013. *Talisman* © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007, 2014. Games Workshop, *Talisman*, *The Firelands*, the foregoing marks' respective logos and all associated marks, logos, characters, products and illustrations from the Talisman game are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited 1983-2014, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Supply is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. German version published by Heidelberger Spieleverlag. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. **THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.**

Besucht uns im Web:

WWW.HDS-FANTASY.DE
WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

Exklusive Distribution der deutschen Ausgabe:

**Heidelberger
Spieleverlag**

